

REVUE DU M|A|U|S|S

S E M E S T R I E L L E

N° 45

PREMIER SEMESTRE 2015

 L'esprit du jeu.

Jouer, donner, s'adonner

# REVUE DU M|A|U|S|S S E M E S T R I E L L E

## Mouvement anti-utilitariste dans les sciences sociales

Indépendante de toute chapelle comme de tout pouvoir financier, bureaucratique ou idéologique, *La Revue du MAUSS*, revue de recherche et de débat, œuvre au développement d'une science sociale respectueuse de la pluralité de ses entrées (par l'anthropologie, l'économie, la philosophie, la sociologie, l'histoire, etc.) et soucieuse, notamment dans le sillage de Marcel Mauss, d'assumer tous ses enjeux éthiques et politiques.

**Directeur de la publication :** Alain Caillé.

**Rédacteur en chef :** Philippe Chanial.

**Secrétaire de rédaction, préparation de copie :** Sylvie Malsan (*Le Bord de l'eau Éditions*).

**Conseillers de la direction :** Gérald Berthoud, Francesco Fistetti, François Flahault, François Gauthier, Jacques T. Godbout, Ahmet Insel, Paolo Henrique Martins, Serge Latouche, Sylvain Pasquier, Alain Policar, Elena Pulcini.

**Conseil de publication :** Giovanni Busino, Cornelius Castoriadis (†), Jean-Baptiste de Foucauld, Vincent Descombes, François Eymard-Duvernay, Mary Douglas (†), Jean-Pierre Dupuy, Michel Freitag (†), Jean Gadrey, Marcel Gauchet, André Gorz (†), Jean-Claude Guillebaud, Philippe d'Iribarne, Stephen Kalberg, Bruno Latour, Claude Lefort (†), Robert Misrahi, Edgar Morin, Thierry Paquot, René Passet, Philippe Van Parijs, Annette Weiner (†).

**Anthropologie :** Marc Abélès, Catherine Alès, Mark Anspach, Cécile Barraud, David Graeber, Roberte Hamayon, André Itéanu, Paul Jorion, Philippe Rospabé, Gilles Séraphin, Lucien Scubla, Michaël Singleton, Camille Tarot, Shmuel Trigano, Stéphane Vibert.

**Économie, histoire et science sociale :** Geneviève Azam, Arnaud Berthoud, Éric Bidet, Genauto Carvalho, Pascal Combemale, Annie L. Cot, François Fourquet, Alain Guéry, Marc Humbert, Jérôme Lallement, Jean-Louis Laville, Vincent Lhuillier, Jérôme Maucourant, Gilles Raveaud, Jean-Michel Servet.

**Écologie, environnement, ruralité :** Pierre Alphanodéry, Marcel Djama, Fabrice Flipo, Jocelyne Porcher, Éric Sabourin, Wolfgang Sachs.

**Paradigme du don :** Étienne Autant, Dominique Bourgeon, Mireille Chabal, Anne-Marie Fixot, Pascal Lardelier, Jacques Lecomte, Paulo Henrique Martins, Henri Raynal, Dominique Temple, Bruno Viard.

**Philosophie :** Jean-Michel Besnier, Stéphane Bornhausen, Marcel Hénaff, Michel Kail, Philippe de Lara, Christian Lazzeri, Pascal Michon, Chantal Mouffe, Fabien Robertson.

**Débats politiques :** Gengiz Aktar, Antoine Bevort, Pierre Bitoun, Christophe Fouvel, Jean-Claude Michéa, Jean-Louis Prat, Jean-Paul Russier, Philippe Ryfman, Alfredo Salsano (†), Patrick Viveret.

**Sociologie :** Frank Adloff, Norbert Alter, Rigas Arvanitis, Yolande Bennarrosh, Olivier Bobineau, Simon Borel, Denis Duclos, Vincent de Gauléjac, Françoise Gollain, Aldo Haesler, Annie Jacob, Michel Lallement, Christian Laval, David Le Breton, Louis Moreau de Bellaing, Pierre Prades, Ilana Silber, Roger Sue, Frédéric Vandenbergher, François Vatin.

**Psychanalyse :** Carina Basualdo, Elisabeth Conesa, Olivier Douville, Tereza Estarque, Roland Gori.

Les manuscrits sont à adresser à : MAUSS, 3 avenue du Maine, 75015 Paris.

**Revue à comité de lecture international,  
publiée avec le concours du Centre national du Livre.**

ISBN : 978-2-7071-8619-5

ISSN : 1247-4819

L'esprit du jeu.  
Jouer, donner, s'adonner

ALAIN CAILLÉ, 5 Présentation  
ET PHILIPPE CHANIAL

I. Jouer, donner, s'adonner

A) PRÉ-LUDE

- DENIS GROZDANOVITCH 25 Quelques notes terriblement « vieux jeu »
- DAVID GRAEBER (TRADUIT PAR ARTHUR BAUTZER) 44 À quoi ça sert si on ne peut pas s'amuser ?
- PIERRE KROPOTKINE 58 Jeu et sociabilité dans le monde animal
- JACQUES DEWITTE 61 L'élément ludique de la culture.  
À propos de *Homo ludens* de Johan Huizinga

B) GAME/PLAY : JOUER EST-CE JOUER ?

- ROBERTE HAMAYON 75 Petit pas de côté
- SÉBASTIEN KAPP 91 Un jeu qui réconcilie les règles et la fiction :  
le jeu de rôles grandeur nature
- CHARLES ILOUZ 104 Jeux d'écriture : la tragédie de l'ethnographe
- EMMANUEL PROM 122 *League of Legends*, le triomphe planétaire  
d'un jeu vidéo
- MARINA D'AGATI 130 Don, échanges, correspondances avec l'au-delà :  
les liens entre les vivants et les morts dans le Lotto italien

C) SPLENDEURS DE L'HOMO LUDENS

- FRIEDRICH VON SCHILLER 151 Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme  
(1795-1796). Quinzième lettre
- JACINTO LAGEIRA 155 L'agir du jeu

- STÉPHANE DOMERACKI **169** Éléments pour une ludosophie  
 DOMINIQUE GIRARDOT **181** L'évaluation et le mérite au travail : un puérilisme ?  
 THIERRY WENDLING **191** Les origines ludiques de la notion de monnaie  
 PIERRE PARLEBAS **214** Mauss et les princes de Serendip  
 ALAIN CAILLÉ **231** Jouer/donner/s'adonner

## II. Libre revue

### UN INÉDIT DE MARCEL MAUSS

- JEAN-FRANÇOIS BERT **257** Présentation de « *Réduction des divers éléments de la magie à la notion de pouvoir et de force* » de Marcel Mauss  
 MARCEL MAUSS **266** Réduction des divers éléments de la magie à la notion de pouvoir et de force  
 STÉPHANE CORBIN **297** Don et pacte social dans l'œuvre de Jean-Jacques Rousseau (I)

### LA SCIENCE ÉCONOMIQUE : UNE IMPOSTURE ?

- GAËL GIRAUD **331** Préface à *L'Imposture économique* de Steve Keen  
 JEAN-MARIE HARRIBEY **343** Derrière l'imposture de la « science » économique, il y a l'impasse du capitalisme  
 GÉRARD MARTY **357** Le processus d'encastrement et de désencastrement des enchères de bois public

### HOMMAGES

- FRÉDÉRIC VANDENBERGHE **379** Derniers hommages à l'optimisme stratégique d'Ulrich Beck (1944-2015)  
 FRÉDÉRIC VANDENBERGHE **386** Mort d'un maître-penseur : Roy Bhaskar (1944-2014)  
 SERGE LATOUCHE **392** Adieu, oncle Bernard !  
 AUDRIC VITIELLO **396** Hommage à Ernesto Laclau (1935-2014). Réinventer l'émancipation démocratique

BIBLIOTHÈQUE **399**

RÉSUMÉS & ABSTRACTS **427**

LISTE DES AUTEURS **443**

## Présentation

*Alain Caillé et Philippe Chanial*

Que fait-on quand on joue ? Si l'activité ludique est si mal comprise et si difficile à cerner, c'est parce qu'il ne suffit pas de dire que jouer c'est ce que font ceux qui jouent à tel ou tel jeu déterminé (au tennis, aux échecs, à la loterie, au casino, une pièce de théâtre, etc.). Car on peut très bien pratiquer ces jeux hors de tout esprit ludique. Et, symétriquement, il est parfaitement possible, et même souvent hautement recommandable, d'entretenir un rapport ludique aux activités réputées sérieuses. Il reste donc à caractériser dans toute sa généralité l'esprit du jouer, l'esprit de jeu. On défend ici l'hypothèse que l'esprit de jeu n'est pas autre chose que l'esprit du don déployé dans le registre ludique<sup>1</sup>.

Jouer *et* donner seraient donc proches parents ? Cette formulation peut choquer. À en rester au sens le plus couramment et immédiatement reçu de ces deux termes, rien ne pourrait sembler plus diamétralement opposé que le jeu et le don. D'un côté, on aurait la frivolité, voire la futilité, le superflu, l'amusement gratuit et stérile, l'absence de sérieux. Ou encore, le désir de vaincre et donc d'écraser l'autre, l'apothéose du narcissisme. De l'autre, la charité, l'altruisme, l'ouverture à l'altérité, le sérieux et la gravité du don. Jouer *ou* donner, il faudrait choisir. Et choisir entre le moins recommandable, le jeu, et le plus recommandable, le don. C'est du moins ainsi que le pensent la plupart des religions, qui dénoncent ou proscrivent le jeu pour mieux louer et prescrire le don. Mais le

---

1. Et réciproquement, sans doute : que l'esprit du don n'est autre que l'esprit de jeu déployé dans le registre oblatif.

« paradigme du don », développé par le MAUSS dans le sillage de l'*Essai sur le don* de Marcel Mauss (1925), incite à penser les choses de manière bien différente. En montrant, notamment, que les significations premières que nous associons spontanément au jeu et au don (futilité et charité, pour faire court) ne font pleinement sens, dans leur opposition, que dans le cadre particulier du découpage opéré par les grandes religions au sein des registres bien plus vastes de ce qu'il est permis d'appeler le « jouer » et le « donner ».

Aussi importante puisse-t-elle être par ailleurs, il ne faut pas oublier, en effet, que l'injonction à la charité et à l'amour du prochain, d'ailleurs bien inégalement répartie entre les diverses religions universelles, ne représente qu'une interprétation et qu'une mise en forme historique particulières de la triple obligation de donner, recevoir et rendre dégagée par Marcel Mauss. Une forme historiquement située du « donner ». Et les jeux eux-mêmes ne constituent que des fragments de l'ensemble plus originel et plus vaste du « jouer<sup>2</sup> ». Or, ainsi replacés dans ce cadre historique et anthropologique plus général, ce qui frappe, à rebours de l'impression première, c'est l'étonnante proximité du jeu et du don. Jeu et don qui doivent sans doute être pensés, l'un comme l'autre, dans leur commune visée de l'adonnement, leur capacité à induire leurs pratiquants à s'y adonner.

Ce qui rend difficile la réflexion sur ce thème, si important pourtant, c'est la rareté des grands textes consacrés au jeu et l'éclatement des discours sur le sujet, qui s'ignorent superbement. Quel rapport entre le jeu, par exemple, chez Bateson ou Winnicott en psychanalyse, chez des philosophes comme Eugen Fink, Kostas Axelos ou Hans-Georg Gadamer, et l'analyse des multiples manières de jouer un rôle social qui a fait les beaux jours de la sociologie et de la psychosociologie américaines, de George Herbert Mead jusqu'à Erving Goffman<sup>3</sup> ? Sans compter les études sociologiques empiriques sur des jeux particuliers, la théorie des jeux en économie,

---

2. Comme le suggère puissamment Roberte Hamayon dans son *Jouer* (La Découverte, Paris, 2012).

3. Développant en somme la géniale formulation de Shakespeare dans *As you like it* (Acte II, scène VII) : « All the world's a stage and all, men and women, merely players. They have their exits and their entrances, their acts being seven ages. » Le monde entier n'est qu'une pièce de théâtre, et tous, hommes ou femmes, ne sont que de simples acteurs....

ou la réflexion sur le jeu des acteurs au théâtre ou au cinéma. On voit la variété des usages du mot. Elle ne facilite pas la tâche. Pour ne pas se perdre d'entrée... de jeu, le mieux est de toujours repartir des deux grands textes qui aujourd'hui encore font référence sur le sujet : *Homo ludens* (1938) de l'historien néerlandais Johan Huizinga, et *Les Jeux et les hommes* de l'écrivain et anthropologue français Roger Caillois (1958)<sup>4</sup>.

Deux points doivent retenir plus particulièrement notre attention dans le beau livre de Johan Huizinga. D'une part, il fait du jeu non pas l'une des dimensions parmi d'autres de l'activité sociale en général et de la culture en particulier, mais la matrice même de la culture. Cette thèse mérite d'autant plus d'être soulignée que, trop forte, trop déconcertante sans doute pour nombre de lecteurs ou de traducteurs, elle est systématiquement déformée ou atténuée, euphémisée jusqu'au contresens. Alors que le sous-titre d'*Homo ludens* est « L'élément ludique de la culture », Huizinga se plaignait qu'on le traduise trop souvent par « L'élément ludique dans la culture ». Contre cette déformation, il écrivait : « De longue date, la conviction s'est affirmée en moi, de façon croissante, que la civilisation humaine surgit et se déploie dans le jeu, comme jeu. » Et il ajoutait qu'il ne s'était pas agi pour lui « d'étudier la place du jeu parmi les autres phénomènes de culture, mais d'examiner dans quelle mesure la culture elle-même offre un caractère ludique » (cité par Dewitte, *op. cit.*, p. 191). L'autre point important est qu'inscrivant *Homo ludens* dans le sillage de *l'Essai sur le don* de Marcel Mauss, centré sur le don agonistique, il retenait du jeu au premier chef la dimension de rivalité agonistique.

C'est ce que lui reprochera Roger Caillois qui, lui, distingue, on le sait, quatre types de jeu, et pose que l'*agôn* n'est que l'un d'entre eux : les jeux qui reposent sur la compétition (*agôn*), le simulacre (*mimicry*), le hasard (*alea*), et enfin ceux qui visent à procurer

---

4. À compléter désormais par le livre de Roberte Hamayon. Le meilleur commentaire du livre de Huizinga est celui que donne Jacques Dewitte in J. Dewitte, *La Manifestation de soi. Éléments d'une critique philosophique de l'utilitarisme* (La Découverte, Paris, 2010), chapitre VII : « L'élément ludique de la culture. À propos de *Homo ludens* de Johan Huizinga », que nous reprenons dans ce numéro, partiellement dans l'édition papier, intégralement dans l'édition électronique.

une impression de vertige (*ilinx*)<sup>5</sup>. À de nombreux égards – et on le verra bien dans les textes ici réunis – toutes les discussions sur le jeu portent, explicitement ou implicitement, consciemment ou sans le savoir, sur le point de savoir qui de Huizinga ou de Caillois est dans le vrai. Disons-le tout de suite : incontestablement, les distinctions opérées par Caillois sont éclairantes et permettent de replacer le propos de Huizinga dans un cadre plus vaste. Mais il est malgré tout permis de se demander si Huizinga ne nous fournit pas une voie d'accès privilégiée à la compréhension de l'esprit du jeu. Cet esprit du jeu présent dans les multiples dimensions du jouer et à travers tous les types de jeux. De même que le don agonistique exhumé par Mauss est, comme il le précise lui-même, loin d'être le tout du don, mais en révèle des dimensions qu'on ne verrait pas autrement – son esprit –, de même le jeu ne se réduit nullement à l'*agôn* mais se comprendrait mal sans lui. Entrons maintenant dans le vif du sujet.

### Pré-lude

Et quoi de mieux pour cela que de commencer par les notations de l'écrivain *Denis Grozdanovitch*, ancien champion de France de tennis (junior), de squash et de courte paume, grand amateur d'échecs, et en toutes choses, pour reprendre ses propres termes, une sorte d'amateur professionnel. Il écrit ainsi : « Sacré champion sportif à l'âge de dix-sept ans, j'avais trouvé un excellent moyen de préserver ma ferveur ludique enfantine, sauf que je devais assez vite m'apercevoir que l'élément ludique, précisément, avait commencé de s'absenter du sport de haut niveau. En effet, ce que, déjà à mon époque, l'on exigeait d'un sportif professionnel, était de devenir une sorte de robot combattant, un gagneur à tout prix ou, pour employer leur terminologie hyperbolique, « un tueur » habité par un esprit de victoire à tout prix. Bref, de se fermer aux valeurs véhiculées par l'esprit du jeu : la gratuité, l'aléatoire, la camaraderie, la jubilation

---

5. Pour Roger Caillois, le jeu est une activité libre (librement choisie), séparée (circonscrite dans le temps et dans l'espace), incertaine, improductive (elle ne produit ni biens ni richesses), réglée (pas de jeu sans règles) et fictive (de l'ordre d'une réalité seconde).



du beau geste et le *fair-play*, autrement dit le plaisir sous toutes ses formes. » En quelques lignes, on devine les affinités entre esprit du jeu et esprit du don.

La jubilation du beau geste, le *fair-play*, tout cela pourrait paraître d'invention récente et désormais bien désuet. Un pâle fantôme d'une éthique aristocratique (anglaise notamment) à jamais révolue. On se convaincra sans doute du contraire en lisant ce que nous dit l'anthropologue *David Graeber* du jeu chez les animaux. Quoi ! Les animaux joueraient ? Comment le savoir ? Comment en être sûr ? « L'existence du jeu dans le monde animal, note David Graeber, est considérée comme une sorte de scandale intellectuel. Il est très peu étudié, et ceux qui l'abordent sont plutôt considérés comme des excentriques. Comme pour beaucoup de notions spéculatives, vaguement inquiétantes, on doit introduire des critères difficiles à satisfaire pour prouver que le jeu animal existe, et même quand son existence est reconnue, la recherche cannibalise le plus souvent ses propres découvertes en essayant de démontrer que le jeu doit avoir, à long terme, un but pour la survie ou la reproduction. » Et il ajoute : « Malgré tout cela, ceux qui étudient la question sont invariablement forcés de conclure que le jeu existe chez les animaux. Et pas seulement chez des créatures notoirement frivoles comme les singes, dauphins ou chiots, mais aussi chez des espèces improbables comme les grenouilles, vairons, salamandres, crabes violonistes, et même, aussi surprenant que cela puisse paraître, chez les fourmis – qui non seulement prennent part à des activités frivoles individuellement, mais organisent des simulacres de guerre, apparemment juste pour s'amuser. »

Mais au fond, David Graeber ne fait là que suivre son maître en anarchisme *Pierre Kropotkine* qui écrivait déjà, dans *L'Entraide*, dont nous reproduisons ici quelques pages : « Nous savons à présent que tous les animaux, depuis les fourmis jusqu'aux oiseaux et aux mammifères les plus élevés, aiment jouer, lutter, courir l'un après l'autre, essayer de s'attraper l'un l'autre, se taquiner, etc. Et tandis que beaucoup de jeux sont pour ainsi dire une école où les jeunes apprennent la manière de se conduire dans la vie, d'autres, outre leurs buts utilitaires, sont, comme les danses et les chants, de simples manifestations d'un excès de forces. C'est la "joie de vivre", le désir de communiquer d'une façon quelconque avec d'autres individus de la même espèce ou même d'une autre espèce ;

ce sont des manifestations de la sociabilité, au sens propre du mot, trait distinctif de tout le règne animal. »

Plus encore, suggère Graeber, certains physiciens ne nous invitent-ils pas aujourd'hui à poser le principe du jeu – le principe de la liberté ludique comme « la véritable base de la réalité physique » ? Certes, la nature n'est pas seulement jeu ou jouée, mais le « fameux électron libre » ne vient-il pas manifester et symboliser combien on ne saurait réduire toute action ou tout mouvement à un calcul rationnel et utilitaire, combien la liberté – la liberté comme fin en soi – n'est pas le privilège de la seule conscience humaine ? Dès lors, selon cette audacieuse hypothèse, le jeu n'apparaît plus comme une anomalie étrange dans un monde nécessairement soumis à la nécessité, mais comme un point de départ, « un principe déjà présent non seulement chez toutes les créatures vivantes, mais aussi à tous les niveaux où l'on trouve ce que les physiciens, chimistes et biologistes appellent des “systèmes auto-organisateurs” » ?

*Jacques Dewitte*, dans sa magnifique étude consacrée à Huizinga, rappelle lui aussi cette antériorité du jeu, déjà pointée par l'historien néerlandais en référence aux jeux dans le monde animal. Si les animaux jouent déjà – « les animaux n'ont pas attendu l'homme pour qu'il leur apprit à jouer », souligne Huizinga –, c'est donc que la culture humaine suppose l'existence d'un champ premier, irréductible à la simple fonctionnalité et à l'utilité, et auquel participent tout à la fois les animaux et les hommes. L'hypothèse d'un « champ ludique » qui, historiquement ou phénoménologiquement, précède la culture et dont elle procède, conduit alors à reconnaître au jeu une dimension transcendante – ou transcendantale – qui englobe et enveloppe toutes les activités humaines et fait signe vers une liberté qui dépasse l'homme et à laquelle il participe, en la modalisant sous une pluralité de jeux et de forme du « jouer ». À l'instar du don, ce « phénomène social total » selon Mauss, le jeu manifeste ainsi, par son archaïsme même, les conditions anthropologiques sans lesquelles la vie sociale serait impossible. Pour autant, s'interroge l'auteur, le jeu n'est-il pas voué à ne devenir qu'une simple survivance dans nos sociétés contemporaines tant celles-ci semblent devenir comme étrangères à cette alliance de la règle et de la liberté, constitutive de l'esprit du jeu (comme de l'esprit du don) ?

### ***Game/play* : Jouer est-ce jouer ?**

Selon Denis Grozdanovitch, on l'a vu, « le jeu s'est absenté du sport de haut niveau ». Les joueurs de football ou de tennis professionnels ne joueraient-ils donc pas ? Peut-être pas toujours, en effet. Voilà qui incite à se demander si l'on joue toujours quand on joue, et ce que jouer veut dire. L'esprit du jeu est-il toujours là, même dans les jeux ? Pour comprendre le statut de cette question et se donner une chance d'y répondre il faut, comme nous le rappelle *Roberte Hamayon*, bien voir que « le français n'a qu'un mot là où l'anglais en a deux, *play* et *game* » et prendre au sérieux cette dualité. Ne confondons donc pas le jeu en général, ou plutôt le « jouer » avec les affrontements rituels réglés qui supposent qu'il y ait un gagnant et un perdant. Roberte Hamayon déplore que ce soit la perspective agonistique qui domine dans les travaux traitant du jeu. Sauf chez Roger Caillois à qui elle reconnaît le grand mérite « contrairement à ses prédécesseurs, (de ne pas faire) reposer l'acte de jouer sur des règles – ce qui excluait de la sphère du jeu la petite fille qui joue à la poupée ». L'autre mérite de Caillois, selon elle, est de montrer que les quatre principes du jeu qu'il a distingués « forment couple deux à deux : d'une part *agôn* et *alea*, qui s'appuient sur des règles, d'autre part *mimicry* et *ilinx*, qui supposent une libre improvisation ». À partir de cette distinction, Caillois développe l'idée que, dans l'histoire, le couple *agôn-alea* prend le pas sur le couple *mimicry-ilinx*. Mais pourquoi ? Pourquoi ce triomphe général du *game* sur le *play* ? Cette « gamification » générale de la société contemporaine ? Une réponse possible s'ouvre avec la réflexion sur la montée en puissance des jeux virtuels. Tous les jeux créent une réalité virtuelle. Les jeux virtuels créent en quelque sorte une virtualité redoublée, une virtualité au carré. Or, derrière la notion de virtualité, on retrouve à la racine le mot *vir*, qui donne à la fois les notions de virilité et de vertu. Doit-on voir, dans le triomphe du *game* sur le *play*, celui du virilisme sur le féminin ? Ce qui est sûr, en tout cas, conclut Roberte Hamayon, c'est qu'on ne peut pas détacher le *game* du *play* (de la représentation, de la mise en scène) qui l'encadre.

Quoique beaucoup plus critique de Caillois que Roberte Hamayon, *Sébastien Kapp* débouche sur une conclusion en définitive assez voisine à partir d'une étude ethnographique des jeux

de rôle grandeur nature (GN). Il reproche à Roger Caillois, outre son évolutionnisme, de bâtir une vision au final très dépréciative du jeu à partir de dichotomies intenable. Les deux types de jeu, que Caillois appelle respectivement *paidia* (jeux fantaisistes et fictionnels) et *ludus* (jeux réglés), seraient par nature incompatibles : « Les jeux ne sont pas réglés et fictifs, écrit Caillois, ils sont plutôt ou réglés ou fictifs » (p. 41). « En cela, nous dit Sébastien Kapp, il reprend un couple d'opposition classique : en anglais, *game* (jeux réglés et sports) et *play* (jeux théâtraux et improvisés) ; ou en latin chez Benveniste<sup>6</sup>, *ludus* (l'entraînement) et *jocus* (la blague). Or, montre Sébastien Kapp, dans les jeux de rôle grandeur nature « il n'y a pas de *game* sans *play* ». Et réciproquement, serait-on tenté de dire. En conclusion, le GN « remet en cause certains éléments théoriques sur le ludique. Il réconcilie en premier lieu règle et fiction, *game* et *play*, *ludus* et *jocus*. Loin d'être improductif, il crée des normes (règles du jeu), des éléments de culture immatérielle (histoires, récits de vie, descriptions imaginaires) mais aussi matérielle (masques, costumes, accessoires). Il ne tend pas à séparer des communautés réunies entre gagnants et perdants. Mais surtout, il ne s'oppose aucunement au rite. Bien au contraire, de nouvelles pistes de recherche (m') amènent à penser que les jeux fictionnels participent d'un phénomène de réenchantement du monde, en cela qu'ils proposent d'établir de nouveaux liens avec le merveilleux, voire le mystique, dans une configuration où la fiction se serait substituée à la croyance religieuse ».

On trouvera une bonne confirmation du bien-fondé de cette analyse dans l'éclairante présentation que donne *Emmanuel Prom* du jeu vidéo en ligne le plus joué au monde (avec 70 millions d'utilisateurs), *League of Legends*, dont le grand pouvoir d'attraction vient justement du fait, montre-t-il, qu'il est à la fois un jeu de stratégie (*game*) et un jeu de rôle (*play*) avec des dimensions quasi mythologiques.

Concluons cette première discussion en posant que ce qui rend les jeux de compétition (*games*) attirants, c'est la part de *play* qu'ils comportent. Qu'est-ce qu'un match de légende sinon celui dans lequel les joueurs sont devenus les acteurs d'une sorte de drame, de

---

6. Émile Benveniste, « Le jeu comme structure », *Deucalion. Cahiers de philosophie*, n° 2, Paris, 1947.

la lutte incertaine contre des forces supérieures, de la victoire des beaux et bons sur les méchants, ou le contraire, de l'intervention du hasard qui fait que tout s'est joué sur un fil, à un centimètre près, etc. Car ce n'est pas seulement le *play*, la *mimicry*, qu'il faut réinsérer dans le *game*, mais tout autant la chance, l'*aléa*, tout ce qui fait la glorieuse incertitude du sport. Avec qui sont les dieux ?, se demande-t-on toujours dans les parties ou les matches serrés. Comment avoir de la chance, comment séduire la déesse Fortuna ? Eh bien, en entrant avec les morts ou avec les entités invisibles dans une relation de demander, recevoir et rendre, montre admirablement *Marina D'Agatti* dans sa belle étude des joueurs de loto italiens. Où l'on retrouve la proximité du jeu et du don.

Mais, arrivés à ce stade et après avoir réintégré *play* et *mimicry* dans le *game* et l'*agôn*, il convient de repartir dans l'autre sens et de redonner toute sa place à Huizinga et à l'*agôn* qui intervient dans le *play*. *Charles Illouz* rappelle cette analyse de Huizinga : « Dès le début, tragédie et comédie se trouvent toutes deux dans la sphère de la compétition, qui [...] doit être intitulée jeu en toutes circonstances. [...] Le public dans sa totalité comprend toutes les allusions, réagit à toutes les finesses de qualité et de style, participe à la tension du concours, comme les spectateurs d'un match de football. » De même que, disions-nous à l'instant, les joueurs sont toujours les acteurs d'un drame (ou d'une comédie), les acteurs doivent être vus comme des joueurs qui se mesurent les uns aux autres. Et cela est également vrai, bien entendu, de toute la sphère de la production théorique et intellectuelle dans laquelle chacun se mesure à ses concurrents<sup>7</sup>. Charles Illouz en apporte ici la démonstration à propos de la littérature ethnologique.

---

7. Il convient, dans le même ordre d'idées, de repenser ce que Pierre Bourdieu analyse comme des champs – dans lesquels s'affrontent des acteurs stratégiques (plus ou moins inconscients) uniquement soucieux d'accumuler du capital, économique, sociale ou symbolique – en les pensant plutôt comme des jeux dans lesquels se déploient, bien entendu, de multiples stratégies, mais où interviennent aussi bien d'autres choses : passions, émotions, joie, honte, plaisir, rivalité, amitié, adonnement, etc. Sans pour autant prétendre y dévoiler, de surplomb, autant de théâtres d'*illusio* ...

## Splendeurs de l'*Homo ludens*

Ce qui précède conduit, croyons-nous, à porter sur le jeu un tout autre regard que celui qui lui est habituellement réservé et qui ne veut voir en lui que frivolité, absence de sérieux ou redoublement superfétatoire de la réalité<sup>8</sup>. Parce que, comme le don, il excède et se subordonne les dimensions utilitaires et fonctionnelles de l'existence, loin d'apparaître comme un simple passe-temps sans enjeu, jouer peut représenter au contraire ce qu'il y a de plus enviable dans une vie humaine. C'est ce qu'avait parfaitement formulé *Friedrich Schiller* (dont nous reproduisons ici quelques pages) quand il écrivait : « Car, pour trancher enfin d'un seul coup, l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot, il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. » Cette position n'est pas courante dans le champ de la philosophie où ce qui domine, nous rappelle *Stéphane Domeracki*, comme dans les religions, c'est bien plutôt la condamnation du jeu et de sa stérilité. Il est pourtant permis de se demander, et notamment à la suite des réflexions de Belhaj Belkacem, si l'esprit du jeu – l'esprit *de* jeu plutôt – n'est pas seul à même de nous aider à surmonter l'*hubris*, la quête d'illimitation qui domine le monde contemporain en instaurant une forme de démocratie par le jeu. Seul le jeu, en effet « abolit les classes sociales et les frontières. Une fois la partie lancée, il n'y a plus ni riche ni pauvre ; le gagnant ne le demeurera pas éternellement, sa gloire réelle pourra être reconnue mais aussi remise en cause. Il y aura de nouvelles donnes, de la redistribution : on peut se "refaire" ».

Mais, là encore, il convient de se demander de quel type de jeu et d'esprit du jeu l'on parle. À certains égards, aucune culture ne semble aussi ludique que la nôtre. Jeux et sports sont partout, et

---

8. Cette question du redoublement propre au jeu est reformulée avec une grande originalité et pertinence dans l'article de Jacques Dewitte sous le concept de « redoublement originaire ». Ainsi, rappelle-t-il, si l'on joue toujours pour quelque chose (gagner de l'argent, marquer des buts, remporter un championnat, etc.), ou, dans le cas des cérémonies et des fêtes, pour célébrer quelque chose, « il n'en reste pas moins que l'on recherche le jeu pour lui-même, et que, pour prendre l'exemple du football, on joue le jeu autant qu'on joue la balle ». Ou, pour rendre celui de la poésie, celle-ci « ne célèbre pas seulement une personne ou un objet, elle se célèbre elle-même en tant qu'activité de célébration ».

notamment sous la forme d'un *agôn* exacerbé qui devient la forme sociale et managériale dominante. C'est à qui aura la plus belle voix, sera le meilleur pâtissier, le meilleur cuisinier, le meilleur survivant en conditions précaires, la meilleure séductrice, etc. Ou, *reporting* et *benchmarking* aidant, le salarié le plus compétitif, l'équipe la plus efficace, le laboratoire de recherche le plus excellent, etc. Tout cela pourrait sembler ludique si l'on ne se retrouvait pas en réalité à l'exact opposé de toute forme de jeu. L'esprit de sérieux évince le sérieux du jeu, puisque l'évaluation permanente, en prétendant mesurer avec précision la performance ou l'efficacité de chacun de nos actes, ne laisse plus subsister aucune marge de jeu. Comme le montre *Dominique Girardot*, « l'exigence actuelle d'évaluer aux fins de mesurer exactement le mérite peut en effet être vue comme l'emblème d'une culture asphyxiée par son rapport dégradé au jeu, lequel s'affirme dès lors essentiellement dans le registre de la "triche" et du "faux-semblant" ». Ou encore, « s'inspirant d'*Homo ludens*, on peut considérer qu'il s'agit là d'une des manifestations actuelles les plus visibles de ce "puérilisme" dont Huizinga fait la marque de la culture contemporaine ».

C'est que, rappelle *Jacinto Lageira*, « la théorie des jeux économique – d'ailleurs bien implantée durant la période structuraliste – s'est répandue sous nombre d'autres formes dans le monde contemporain, y compris dans les jeux de rôles, de simulations, d'avatars, de sorte que l'on confond constamment l'*agôn* sportif ou philosophique avec le *polemos*, au sens premier et fort de guerre, à commencer par "la guerre économique de tous contre tous" ».

Alors que dans le jeu, écrit *Pierre Parlebas*, dans sa belle analyse des rapports entre jeu et don tels que dégagés par Marcel Mauss et Johann Huizinga, « le jeu antagoniste de surface s'appuie en profondeur sur un "infrajeu" de solidarité. Le match sportif est un combat corporel farouche, mais un combat qui repose sur une alliance contractuelle, sur une adhésion commune sous-jacente. Quand les boxeurs, les rugbymen ou les hockeyeurs se frappent avec violence, c'est au nom d'un pacte scellant une rencontre pacifique. Le bellicisme corporel s'épanouit sur un infrajeu coopératif ! Don et contre-don s'entremêlent. Pour utiliser le langage de la Théorie des jeux, la confrontation sportive est un jeu à somme nulle qui

repose sur un jeu à somme non nulle ». Et il ajoute : « Recherchée par l'intervention éducative, la solidarité n'est pas un vain mot dans les pratiques de rivalité et de complicité des jeux sportifs, dans ces pratiques belliqueuses et doucereuses où l'estime de soi peut se conjuguer avec bonheur à l'estime d'autrui. »

Si l'on veut se convaincre, une fois encore, de la très générale inclination de l'humanité à jouer, on lira le bien stimulant article de *Thierry Wendling*. Il note que Mauss est très loin d'avoir tiré toutes les implications des analogies qu'il observait entre jeu, don (agonistique) et *potlatch*. N'écrivait-il pas : « Le *potlatch* est [...] un jeu » ? Ou encore, et dans l'autre sens : « Le jeu est une forme du *potlatch* et du système des dons. » Et n'observait-il pas, à propos des Haïda, des Tlingit ou des Tsimshian : Ce sont « des joueurs invétérés et perpétuels » ? Prenant ces suggestions et bien d'autres observations ethnologiques au sérieux, Thierry Wendling propose de tester une hypothèse qui ne manquera pas d'intriguer et d'intéresser tout à la fois. Huizinga, on l'a vu, recherchait l'origine de la culture dans l'« élément ludique ». C'est dans ce même élément ludique que Thierry Wendling propose de rechercher l'origine de la monnaie. Celle-ci servirait à préciser, dans les jeux à enjeu, de combien les vainqueurs sont gagnants. Il est peu vraisemblable que cette hypothèse enthousiasme les économistes. Mais le matériau réuni par Thierry Wendling donne envie d'y regarder de plus près. Ne serait-ce, pour commencer, que pour s'amuser.

### Brève conclusion

Est-il possible, après ce parcours à travers les différents types de jeu, les diverses manières de jouer et les différentes façons de penser le jeu d'identifier un esprit du jeu ? Ce n'est nullement évident tant les registres diffèrent entre *play* et *game*, *agôn* et *mimicry*, *illinx* et *aléa*, etc. Et il n'est nullement garanti ni acquis d'avance que tous les joueurs qui pratiquent un jeu le fassent en jouant *véritablement*, *i. e.* en conformité à l'esprit du jeu. Toutes les équipes ne sont pas « joueuses », même s'il est vrai que, dans le rapport du faible au fort, l'antijeu, la tentative de tuer le jeu puisse être considérée comme une manière de jouer légitime. Ou encore, on peut très bien lancer les dés, pousser les pièces, abattre les cartes, renvoyer la balle en



étant complètement absent, mécaniquement. Ou, au contraire, en voulant tellement gagner que tout plaisir est absent. Est-ce encore du jeu ? Tout bien pesé, la meilleure manière de caractériser l'esprit du jeu est sans doute de mettre en lumière sa proximité avec l'esprit du don et de la donation. On dira alors que ne jouent véritablement que les joueurs qui mettent en œuvre dans leur manière de jouer un *ethos* du don et de la donation.

*Alain Caillé*, en guise de conclusion, esquisse une comparaison systématique entre jeu et don en s'inspirant notamment des analyses de Roberte Hamayon dans *Jouer*. Trois proximités fortes entre jeu et don doivent en effet être dégagées :

1) Jeu comme don ne prennent valeur et sens que de leur écart à la réalité matérielle, utilitariste et fonctionnelle<sup>9</sup>. Ils se déploient dans un registre symbolique (ou virtuel, si l'on préfère) dans lequel l'intention l'emporte sur l'utilité du don matériel (« c'est l'intention qui compte »), et le « comme si » du jeu sur ce qui est représenté.

2) Jeu comme don instaurent avec l'autre une relation de réversibilité et créent une alliance ou une communauté par la mise en évidence d'une altérité et d'une distance. Ils instaurent l'amitié à travers la rivalité. Le gagnant pourrait être le perdant et réciproquement. Le donataire pourrait être le donateur, et réciproquement.

Enfin, 3) le jeu comme le don mettent en scène au plus haut point une marge de liberté (dans le cadre des contraintes imposées par les règles) parce que le résultat en est indéterminé et inconnu. L'un comme l'autre sont de l'ordre du risque et du pari. Le bon donateur est celui qui sait prendre le risque d'un don qui ne sera pas rendu.

---

9. Pour bien comprendre leurs rapports, il convient de situer don et jeu tout d'abord dans leurs relations avec deux autres types d'actions dont ils ont à la fois proches et éloignés : l'échange et le rituel. « De même, écrit Alain Caillé, que l'échange représente la part utilitaire du don et le don la part non ou anti-utilitaire de l'échange, de même le rituel représente et met en scène la dimension d'obligation propre au jeu, et le jouer la part de liberté et de créativité du rituel. Il joue à la fois avec et contre le rituel. Contr'avec. Il en est l'opposé complémentaire. Vu, maintenant, du point de vue du don, le rituel incarne sa dimension, d'obligation là encore. Il représente le don institué, la part de dû du don, et le jeu incarne sa part de liberté. Mais le moment du jeu est aussi le contraire de celui de l'utilité fonctionnelle qui anime l'échange. D'où sa caractérisation habituelle par le non sérieux, le plaisir ou la frivolité. » Mais don et jeu se rejoignent également par le rapport qu'ils entretiennent à une dimension de donation et d'adonnement.

Le bon joueur celui qui accepte le risque de perdre. De même que dans le don il faut savoir bien donner, recevoir et rendre, de même dans le jeu faut-il au minimum savoir être bon gagnant comme bon perdant. Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit d'être généreux. Généreux dans l'effort comme dans le don. Et, dans un cas comme dans l'autre, pour reprendre la conclusion de l'*Essai sur le don*, il faut apprendre à sortir de soi<sup>10</sup>.

Mais, comme le note Alain Caillé au terme de sa comparaison du don et du jeu, on n'est susceptible d'être « pris » par le don ou par le jeu, de s'y adonner, que parce qu'il y a un au-delà du don et du jeu qui est de l'ordre de ce que la tradition phénoménologique allemande appelle la donation, la *Gegebenheit*, le fait que tout un ensemble de choses parmi les plus précieuses (à commencer par la vie même, par la nature, l'air, etc.) nous sont *comme* données. Elles sont là, mais données par personne et à personne en particulier, au-delà donc de la relation de don et de jeu qui noue une alliance entre personne. Ce domaine de la donation est celui de la liberté pure, de la grâce, du gracieux, de la chance même, de ce qui se fait tout seul et sans effort. Celui dans lequel se déploie de la manière la plus évidente et condensée toute la puissance de l'inventivité et de la créativité. Jeu et art se rejoignent alors. Tout joueur devient à sa manière un artiste, ou espère le devenir. C'est aussi pour participer de ce domaine de la donation et de la grâce, même fugacement, pour l'entr'apercevoir que l'on se donne et que l'on joue. Que l'on s'adonne. Adonnement au jeu et au don, appât du don et appât du jeu se rejoignent. Jusqu'à la folie parfois. C'est que jouer comme donner sont des phénomènes psychiques totaux qui, mobilisant à la fois le corps et l'esprit (dans des proportions évidemment variables selon les jeux), sont susceptibles de déclencher les émotions les plus

---

10. Le rapport entre don et jeu apparaîtra peut-être plus clairement si on distingue avec James P. Carse entre jeux finis et jeux infinis. Il écrit : « A finite game is played for the purpose of winning, an infinite game for the purpose of continuing the play » (James P. Carse, *Finite and infinite games*, Free Press, 2012, p. 3). Et il précise : « Infinite players cannot say when their game began, nor do they care. They do not care for the reason that their game is not bounded by time. Indeed, the only purpose of the game is to prevent it from coming to an end, to keep everyone in play" (*ibid.*, p. 6). De même que dans les jeux infinis, dans le don, comme l'écrivait Claude Lefort, on ne donne pas pour que l'autre rende mais pour qu'il donne à son tour. Dans le don comme dans les jeux infinis, il faut ne pas solder les comptes, la dette ne doit jamais s'abolir, juste changer de place.

fortes. Et le plaisir pur, proportionnel au degré de complexité et de liberté que rendent possibles les règles du jeu, naît de cette synergie et de cette adéquation enfin trouvée quand tout va de soi. Comme chez ce joueur de pétanque, tireur d'exception, disant simplement : « Ce que mon œil voit, mon bras le fait. »

Tout ceci permet de mieux comprendre l'affirmation de Schiller selon laquelle l'homme n'est pleinement homme que là où il joue. Qu'on pourrait formuler différemment en disant : seul le joueur jouit. Mais à la condition qu'il sache effectivement jouer, maîtriser son jeu, gagner et perdre, gagner ou perdre, ce qui est aussi difficile que de savoir aussi bien donner, que recevoir ou rendre.

### Libre revue

La partie « Libre revue » de ce numéro est particulièrement importante. Au double sens du terme. Elle occupe plus de place que d'habitude. Mais elle présente aussi des textes d'une grande importance.

Tout d'abord, un long et fort texte inédit de *Marcel Mauss*, exhumé et excellemment présenté par *Jean-François Bert*. Son titre, « Réduction des divers éléments de la magie à la notion de pouvoir et de force », est quelque peu trompeur. Il s'agit en réalité d'un document préparatoire à la célèbre *Esquisse d'une théorie générale de la magie*, publiée par Mauss avec son ami Henri Hubert dans *L'Année sociologique* en 1904, et qui reste aujourd'hui encore une référence obligée dans toute discussion sur la magie. Ce texte semble avoir été rédigé par Mauss en 1902-1903 durant un voyage autour du monde d'Henri Hubert. Il comporte en réalité trois parties : la première intitulée « Réduction des divers éléments de la magie à la notion de pouvoir et de force », la deuxième « La notion de pouvoir magique », et la troisième « Explication sociologique de la magie ». Il faudrait compléter le travail de comparaison entrepris par Jean-François Bert entre cette esquisse de l'esquisse et la version finale à deux mains. Mais le lecteur ne pourra qu'être frappé par la densité et la nervosité de ce texte de Mauss seul. Tout, ou presque, est dit, en quelques pages, de manière particulièrement frappante.

En écho au Mauss de l'*Essai sur le don*, *Stéphane Corbin*, de son côté, nous livre une belle étude sur la place du don, si controversée, chez Rousseau.

La deuxième partie de ce dossier est consacrée au livre de Steve Keen, *L'Imposture économique*<sup>11</sup>, dont l'importance est évidente. Et plus particulièrement en tout cas pour le MAUSS qui est né, on le sait, d'un double doute. Un doute, tout d'abord, sur le bien-fondé de l'extension à l'ensemble des sciences sociales (philosophie politique comprise) de l'axiomatique de l'intérêt et du « modèle économique ». Ou, si l'on préfère, de la Théorie des choix rationnels. Mais un doute, tout autant et parallèlement, sur la revendication de scientificité de la science économique, qui nous est toujours apparue des plus problématiques<sup>12</sup>. Mais aussi critique que nous ayons pu être, nous n'avons jamais montré l'inconsistance que de certains fragments ou aspects de la science économique standard. Comme l'écrit le préfacier français de ce livre, *Gaël Giraud*, « personne n'avait tenté, à ce jour, l'effort d'articuler l'ensemble des critiques qui se peuvent formuler à l'égard du corpus néoclassique. Non seulement les critiques externes (le bon sens, comme toutes les expérimentations en laboratoire, indique que l'être humain ne ressemble aucunement à l'*Homo œconomicus* de la théorie), mais aussi, et surtout, les critiques internes : l'incohérence de la "loi de la demande", les faiblesses du concept de concurrence parfaite, la querelle de Cambridge autour du capital, la contradiction inhérente à la prétendue "critique de Lucas", le caractère profondément antikeynésien de l'économie « néokeynésienne », etc. Que reste-t-il au terme de ce parcours ? Des ruines fumantes ». Curieuse science que cette « science » qui « refuse d'admettre ses erreurs – sinon sur un mode strictement rhétorique ». Du coup, poursuit Gaël Giraud, « elle se révèle incapable d'apprendre de ses échecs. Et, de fait, alors que toutes les sciences ont été profondément réélaborées au cours du xx<sup>e</sup> siècle (que l'on songe à la théorie ensembliste des mathématiques, à la mécanique quantique et relativiste, à la

---

11. Steve Keen, *L'Imposture économique* (Éditions de L'atelier, Paris, 2014).

12. On pourra relire au fil des numéros du *Bulletin du MAUSS*, de la *Revue du MAUSS trimestrielle* et de la *Revue du MAUSS semestrielle* notamment, les critiques formulées par Bernard Guerrien, Paul Jorion, François Fourquet, François Nemo, Alain Caillé, etc., et d'autant plus facilement que tous ces numéros sont désormais numérisés et aisément accessibles sur le site <[www.revuedumauss.com](http://www.revuedumauss.com)>.

génétique, etc.), l'économie contemporaine, elle, n'est rien d'autre qu'un raffinement plus ou moins sophistiqué d'un paradigme issu de la "psychologie rationnelle", élaboré au tournant des années 1870 ». Or les enjeux d'une telle cécité réflexive de la science économique sont énormes puisque c'est elle qui légitime toutes les politiques économiques menées dans le monde. Et, passé un petit moment de trouble dans lequel on s'est vaguement souvenu de Marx et de Keynes, la crise des *subprimes* n'y a rien changé. Puisque, selon cette théorie cette crise n'aurait pas dû survenir, c'est comme si elle n'avait pas eu lieu et comme si ses effets et les risques d'une réplique ultra-violents n'existaient tout simplement pas. Or la force de l'institution académique est si grande que la majorité de la profession « ignore même qu'il y a un problème dans la théorie. Rien, dans la profession, conclut Gaël Giraud, n'incite à prendre du recul et à risquer un regard critique. Steve Keen est l'un de ces économistes rares qui osent prendre un tel risque ».

Assurément, on pourra discuter tel ou tel point de l'argumentation de Steve Keen, et notamment sa lecture de Marx et des classiques (Smith, Ricardo, etc.), comme s'y emploie ici *Jean-Marie Harribey* qui plaide inlassablement en faveur de la théorie économique marxiste, théorie de la valeur travail comprise et en position dominante. Mais la question centrale n'est-elle pas de savoir si, sur les « ruines fumantes » de la science économique standard, il est raisonnable d'escompter au cours du *xxi<sup>e</sup>* siècle « l'avènement d'une théorie économique dominante qui emprunterait, outre l'économie marxienne, à cinq écoles de pensée alternatives : l'école autrichienne, l'école postkeynésienne, l'école sraffaïenne, la théorie de la complexité et l'éconophysique, et l'école évolutionnaire<sup>13</sup> » [Keen, p. 484]. Or il est permis de se demander si, plutôt que de continuer à placer ses espoirs en une grandiose théorie économique générale, il ne serait pas plus judicieux de proposer aux économistes de prendre résolument un tournant empirique et de ne retenir des édifices théoriques branlants que ce qui contribue effectivement à cette pertinence empirique, dans une perspective de science sociale générale.

---

13. Auxquelles, vu de France, il faudrait ajouter l'école de la régulation et l'école des conventions, sans compter les diverses formes d'économie politique institutionnaliste.

L'un des avantages d'un tel tournant serait qu'il permettrait une véritable communauté de démarche entre science et sociologie économiques. Plutôt que d'étudier les phénomènes économiques à partir de l'hypothèse qu'ils *devraient* en principe se conformer à un équilibre de concurrence pure et parfaite, à une égalité de l'épargne et de l'investissement, du taux de croissance et du taux d'intérêt, ou encore à un équilibre de Nash en théorie des jeux, etc. – sans être capable d'expliquer pourquoi ils ne sont en réalité jamais conformes à leur type-idéal –, on décrirait alors leur encastrement (*embeddedness*) concret dans la réalité des groupes sociaux concrets. Comme le fait ici, par exemple, *Gérard Marty* dans son étude du fonctionnement des enchères sur le marché de bois public.

Ce numéro s'achève sur quatre nécrologies qui sont autant d'incitations à poursuivre l'aventure de la science sociale. *Frédéric Vandenberghe* retrace, dans toute sa profondeur et sa complexité, le parcours d'Ulrich Beck, au bout du compte mal connu en France et si proche du MAUSS.

*Serge Latouche* rend hommage à son ami Bernard Maris, économiste critique et lucide s'il en était. Et il nous introduit à la pensée de Roy Bhaskar, tenu pour l'un des principaux épistémologues philosophes de la science sociale, à peu près totalement inconnu en France. Enfin, *Audric Vitiello* rappelle l'importance du parcours théorique de notre ami Ernesto Laclau, lui aussi infiniment mieux connu et reconnu à l'étranger qu'en France.

## Résumés & abstracts

- **Denis Grozdanovitch** *Quelques notes terriblement « vieux jeu »*

Cet article rassemble quelques notes disparates tendant à démontrer la présence indéfectible – jusqu’à aujourd’hui du moins – de l’élément ludique ou agonal dans toutes les activités humaines ou animales. Élément qui est malheureusement en passe d’être éradiqué par la montée en puissance d’une idéologie économique et utilitariste (d’obédience anglo-saxonne) qui tend à considérer le règne du vivant comme une sorte de gigantesque machine à exister sur un plan uniquement biologique. Idéologie qui pourrait aboutir à ce résultat : nous transformer tous – hommes ou animaux – en un peuple de robots décervelés seulement soucieux de préserver le bon fonctionnement de leur propre mécanisme et dans les yeux desquels ne scintillerait plus la moindre étincelle de fantaisie ni de plaisir.

- *A Few Old-Fashioned Notes on Play*

This article collects otherwise disparate notes that argue as to the irreducible presence of ludic or ‘agonal’ elements in human and animal activity. This element is nonetheless argued to be threatened by the rise of the economic and utilitarian ideology that considers living beings as purely biological machines exiled from fantasy and play.

- **David Graeber** *À quoi ça sert si on ne peut pas s’amuser ?*

L’existence du jeu dans le monde animal est considérée comme une sorte de scandale intellectuel et, plus généralement, l’idée même d’une liberté, d’une liberté ludique, celle par exemple du fameux « électron libre », au sein du monde naturel. Or pourquoi l’existence d’actions entreprises pour le pur plaisir d’agir nous surprend-elle autant ? N’y a-t-il pas là une sorte d’énigme qui en dit-il long sur nous-mêmes ? N’est-il alors pas plus réaliste, et plus amusant, comme nous y invite cet article, de considérer qu’il y a un principe de jeu à la base de toute la réalité physique ?

• *What's the use if we can't have fun?*

The existence of play in the animal realm is considered a sort of intellectual scandal. The same is true for the more general idea of liberty – of a ludic liberty – within the natural world. Yet why does the possibility of actions made purely for fun produce such a reaction? Doesn't this enigma speak quite a lot about ourselves? Is it not more realistic, and more fun, to consider that there is a play principle at the basis of the whole of physical reality?

• **Pierre Kropotkine** *Jeu et sociabilité dans le monde animal*

Cet extrait de l'ouvrage classique du naturaliste anarchiste, *L'Entraide. Un facteur de l'évolution*, 1902, ne vient pas seulement nous rappeler, contre le darwinisme social d'hier et d'aujourd'hui, combien les espèces qui coopèrent le plus efficacement ont tendance à être les plus compétitives à long terme. Il souligne aussi qu'une majeure partie des formes de coopération animale relève de divers jeux sociaux qui n'ont rien à voir avec la survie ou la reproduction mais constituent une forme de plaisir en eux-mêmes et pour eux-mêmes.

• *Play and Sociability in the Animal World*

This excerpt of the classic work *Mutual Aid: A Factor of Evolution* by anarchist and naturalist Kropotkine does not only reminds us, against the social Darwinism of yesterday and today, of how species which cooperate most efficiently have been the most competitive in the long run. It also underlines how a majority of the forms of animal cooperation are social games that have nothing to do with survival or reproduction and rather constitute forms of pleasure in and of themselves.

• **Jacques Dewitte** *L'élément ludique de la culture. À propos de Homo ludens de Johan Huizinga*

Si les animaux jouent déjà, ne peut-on faire l'hypothèse que la culture humaine suppose l'existence d'un champ premier, irréductible à la simple fonctionnalité et à l'utilité, auquel participent tout à la fois les animaux et les hommes ? Cette hypothèse d'un « champ ludique », qui précède la culture et dont elle procède, conduit alors à reconnaître au jeu une dimension transcendante qui englobe et enveloppe toutes les activités humaines. À l'instar du don, le jeu manifeste, par son archaïsme même, les conditions anthropologiques sans lesquelles la vie sociale serait impossible. Pour autant, le jeu n'est-il pas voué à ne devenir qu'une simple survivance dans nos sociétés contemporaines tant celles-ci semblent devenir comme étrangères à cette alliance de la règle et de la liberté, constitutive de l'esprit du jeu ?



• *The Ludic Element of Culture. On Johan Huizinga's Homo Ludens*

If animals play, can one not make the hypothesis that human culture supposes the existence of a pre-conditional field that is common to both humans and animals and is irreducible to functionality and utility? This hypothesis of a 'ludic field' that precedes and produces culture leads to the recognition of a transcendent dimension to play that encompasses all human activities. As with the gift, play, by the very fact of its archaism, manifests the anthropological conditions without which social life would be impossible. Still, is play not condemned to survive as a mere relic in contemporary societies as they estrange themselves from the particular alliance of rule and liberty constitutive of the spirit of play?

• *Roberte Hamayon Petit pas de côté*

Les principaux auteurs abordent le jeu essentiellement à partir de sa dimension agonistique, dans son rôle de compétition distinguant vainqueurs et vaincus. Ils voient le jeu en *game* et négligent le *play* au sens de « représentation » (étymologiquement « saut, danse ») alors que l'anglais utilise le verbe *play* dans les deux cas. Seul parmi les auteurs classiques, Roger Caillois semble échapper à ce « syndrome de l'*agôn* ». Il fait une place au *play* mais le dévalorise et le montre reculant au fil de l'histoire face au couple dominateur que la compétition forme avec le hasard. Ce recul reflète l'influence des pouvoirs centralisateurs. La ritualisation du sport illustre la persistance de la dimension représentationnelle. La connotation de virilité liée à la compétition éclaire l'usage de la terminologie du virtuel en rapport avec le jeu.

• *Sidestep*

Most authors on play underscore its agonistic dimension and its competitive aspect consisting in distinguishing between winners and losers. They therefore highlight the game while neglecting representational actions such as leaping for joy and dancing which also compose the English verb 'to play.' One of the very rare exceptions to the agonistic syndrome is Roger Caillois, who includes the non-agonistic aspects of playing albeit in a restrictive and depreciating way, as he they are said to decline in the course of history as agonistic modalities rise to dominance under the influence of the centralization of power. This article first argues that the ritualization of sports illustrates the persistence of the representational dimension. Second, the virile connotation of competition is discussed in order to shed light on the use of terminology referring to the virtual with respect to play.

• **Sébastien Kapp** *Un jeu qui réconcilie les règles et la fiction : le jeu de rôles grandeur nature*

Le jeu est, dans la littérature canonique (Huizinga et Caillois), envisagé sous l'angle de son rapport à la culture. Ce rapport est souvent décrit comme un paradoxe. Le jeu s'organiserait autour de deux pôles opposés, voire incompatibles : les règles (ordre et discipline) et la fiction (liberté créative et fantaisie), autrement formulés en *game* et *play*. Fondée sur une enquête ethnographique de plusieurs années, cette contribution prend le cas d'un jeu mal connu : le jeu de rôles grandeur nature (GN). Sorte de voyage immersif et ludique dans des univers fictionnels, le GN propose d'incarner des personnages costumés et autonomes, soumis à des règles de simulation très précises, mais non moins libres d'aller et venir à leur guise et de faire leurs propres choix. Réconciliant *game* et *play*, règles et fiction, le GN constitue une forme originale de création culturelle non seulement collective mais surtout collaborative.

• *Live Action Role-Playing Games: Reconciling Rules and Fiction*

In the canonical literature (Huizinga, Caillois), play has been thought in its rapport with culture. This rapport is often described as paradoxical, as being organized around the two opposite if not incompatible poles of rule (order, discipline) and fiction (creative liberty and fantasy), corresponding roughly to the significations of the words *game* and *play* in English. Based on long-winded ethnographic research, this article focuses on an under-studied phenomenon: live action role-playing games (LARP). As a sort of immersive and ludic voyage in fictional worlds, participants in LARP's play out costumed characters according to precise rules of simulation, yet with the opportunity to come and go as they please and to make their own choices. Reconciling game and play, LARP's are original forms of cultural creation which are not only collective but collaborative.

• **Charles Illouz** *Jeux d'écriture : la tragédie de l'ethnographe*

Dans *Homo ludens*, Huizinga étudie le rapport existant entre poésie et situations ludiques agonales. Sous la variété des genres qu'elle connut dans l'histoire, la poésie relève du jeu et du don dès lors que chaque nouvelle production met ceux qui s'y risquent ensuite en dette de nouvelles formes à créer. Toute société fait circuler parmi ses membres une forme de savoir qui repose sur l'expertise de ceux qui suscitent l'enthousiasme ou la critique cinglante. Anticipant la « riposte » d'un auditeur ou d'un lecteur faisant autorité, tout auteur évolue ainsi, selon la remarque de Clifford Geertz visant l'ethnographe, dans un « théâtre de langage ». S'appuyant sur la définition de la « fonction-auteur » de Foucault, cet article définit une fonction-acteur pour décrire le jeu agonistique inhérent à l'écriture anthropologique.

• *Writing Games: The Ethnographer's Tragedy*

In *Homo Ludens*, Huizinga studies the rapport between poetry and 'agonal' ludic situations. Beyond the variety of its genres in history, poetry is both a game and a gift in as long as each new production obliges those who will follow to create new forms. Based on Foucault's definition of the 'author-function,' this article describes the agonistic author-function inherent to anthropological writing.

• **Emmanuel Prom** *League of Legends, le triomphe planétaire d'un jeu vidéo*

S'il existe bien un thème qui pousse la société à se questionner sur la place du jeu au XXI<sup>e</sup> siècle, c'est avant tout le jeu vidéo, plus particulièrement sa légitimité à être pratiqué autrement que comme un loisir pour adolescent introverti. Le succès du jeu vidéo *League of Legends* est indéniablement représentatif de ce questionnement. Ce jeu, pensé par des joueurs, pour des joueurs et avec les ambitions de rendre le médium populaire au sens littéral du terme, a réussi ce qu'aucun autre jeu n'a atteint : mettre en avant l'humain. À travers cet univers virtuel, le défi était de convaincre non pas les joueurs de jouer mais les non-joueurs de regarder. Les moyens innovants mis en place pour renouveler les compétitions de ce jeu ont transformé le simple programme informatique en phénomène de société. Ainsi, le jeu est devenu spectacle et le spectacle s'est mué en sport. Cristallisant, par cette occasion, l'attention du public non pas sur le sportif professionnel mais sur le joueur.

• *League of Legends: the Planetary Triumph of a Video Game*

Video games question the place of play in our 21<sup>st</sup> century societies more than any other phenomenon. The success of *League of Legends* shows how video games are more than merely leisure for introvert adolescents. Conceived by players for players, this game aims at putting the human at the centre of things and has succeeded in so doing more than any other game to date. The challenge in this virtual world was not as much to convince players to play but rather non-players to be spectators. The innovative means put forth to renew competitions have transformed this computer program into a societal phenomenon. In this process, the game was transformed into a spectacle and the spectacle into a sport. In so doing, the attention of the public was diverged from the sport professional to the player himself.

• **Marina D'Agati** *Don, échanges, correspondances avec l'au-delà : les liens entre les vivants et les morts dans le Lotto italien*

De quoi parle-t-on en disant : le pari ou le « parier » ? D'une attitude ? D'un jeu ? De quoi d'autre ? Et est-il permis de parler de don en ce qui concerne le

parier ? Cet article examine, à la lumière de la théorie du don, la capacité du pari de favoriser les échanges avec les entités invisibles, notamment d'établir un rapport et une communication entre les vivants et les morts. À partir de l'exemple du Lotto italien, considéré comme modalité de pari organisée, il montre comment certains de ses aspects sont modelés par la « triple obligation » maussienne. Cet article identifie également trois formes de don les plus fréquemment évoquées chez les joueurs du *Lotto* italien : le *rêve*, l'*apparition*, les *objets/événements/dates*. Il invite ainsi à mettre au jour une notion de sujet-joueur comme acteur rationnel, agissant exprès et d'une façon sensée.

• *Gift, exchanges, after-death contacts : the relationship between the living and the dead in the Italian Lotto*

What are we talking about when we say 'bet' or 'to bet'? About a behavior? Or a game? What else? And can we talk of betting as gift? This article explores, in the light of the theory of the gift, the capacity of betting to promote exchanges with invisible entities, including relationships and contacts between the living and the dead. Drawing from the example of the Italian Lotto, considered as a form of organized betting, it shows how some aspects of it are shaped by the Maussian 'triple obligation.' The article shows that the most frequently types of gift mentioned by players are: dreams, appearances, objects/events/dates. Moreover it underlines a notion of subject-player as a rational actor who behaves in a logical way.

• **Friedrich von Schiller** *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme (1795-1796). Quinzième lettre*

Dès 1795, dans ces fameuses *Lettres sur l'éducation esthétique*, le poète, dramaturge et philosophe allemand suggérait que c'est du jeu que provient la conscience en soi, et donc la liberté et la moralité. Bref, que « l'homme joue seulement lorsqu'il est, dans le sens complet du mot, un homme, et il est entièrement Homme quand il joue ».

• *Letters upon the Aesthetic Education of Man (1795-1796). Letter XV*

In his famous *Letters upon the Aesthetic Education*, the German poet, playwright and philosopher suggested as early as 1795 that self-conscience, and therefore also liberty and morality, originated in play. In short, that "man only plays when in the full meaning of the word he is a man, and he is only completely a man when he plays."

• **Jacinto Lageira** *L'Agir du jeu*

Sachant que les jeux sont une imitation de l'action des humains, cela sous forme de métaphores, de fictions et de faire-semblant, on insistera sur la dimension de l'« action libre » (Johan Huizinga) et sur les manières dont les jeux peuvent valoir comme des modèles pratico-moraux et pratico-sensibles des actions concrètes, sans se confondre avec ces dernières. Par ailleurs, l'imitation (*mimêsis*) doit être également saisie dans son articulation à la participation (*méthexis*), donc à des formes et à des valeurs de l'agir, lesquelles peuvent conduire à une poétique de l'action.

• *The Act in the Play*

Play imitates human actions in the form of metaphores, fictions and make believe. This article insists on the 'free action' (Huizinga) and on the ways in which games can count as practical and sensitive moral models for concrete actions, while not confounding with these actions. In addition, imitation (*mimêsis*) must be articulated with participation (*méthexis*), and hence to forms and values of action. This, in turn, can lead to a poetic of action.

• **Stéphane Domeracki** *Éléments pour une ludosophie*

À partir d'un rapide rappel des rares doctrines philosophiques ayant consenti à thématiser le jeu au sein de leur anthropologie ou ontologie, l'auteur s'efforce tout d'abord de montrer pourquoi il a pu n'être que méprisé pendant des siècles de pensée rationaliste : au mieux, le jeu était instrumentalisé, subordonné. Ce sera donc tardivement que des pensées des ressources ludosophiques pourront être dégagées, consacrant l'innocence du jeu et du sport. N'y a-t-il pas, en effet, sagesse à mettre à profit notre énergie pour des activités largement atéliques, où enfin nous apprenons à jouir de la règle ? L'euphémisation de la violence dont nous sommes porteurs par les activités ludiques est-elle un horizon pertinent ? Nous proposerons ici seulement les linéaments d'une réflexion qui devrait porter sur les légitimes prétentions du jeu, rare oasis d'innocence dans un monde où règne l'instrumentalisation et l'usure.

• *Elements for a Ludosophy*

Recalling the rare philosophical doctrines which have integrated play as part of their anthropology or ontology, this article argues as to why it has been looked down upon during centuries of rationalist thought. At best, play appears to be instrumentalized and subordinated. 'Ludosophical' resources are thus relatively recent, and start by affirming the innocence of play and sports. Is there not wisdom in spending energy in activities consisting in learning there is pleasure in respecting rules? This article presents the lineaments of a reflection on the legitimate pretensions of play as an oasis of innocence in a world of instrumentalization.

• **Dominique Girardot** *L'évaluation et le mérite au travail : un puérilisme ?*

Les thèses d'*Homo ludens* sont ici reprises pour envisager les pratiques actuelles de l'évaluation au travail comme un jeu de culture, emblématique de ce que Huizinga pointe comme « puérilisme » : rapport dégradé de la culture au jeu qui la fonde. C'est un jeu paradoxal, qui prétend ne pas jouer, c'est-à-dire ne pas engager une certaine représentation du monde. Il s'affirme donc dans le registre de la tricherie car il prétend évaluer sans poser de valeurs : constater (l'efficacité, l'effort, le mérite) et non juger. Les pratiques actuelles de l'évaluation au travail placent le jugement hors-jeu. Comme s'il n'y avait aucune décision humaine à l'amont des logiques qui conduisent à licencier, précariser et exclure ; comme si, loin d'avoir à en penser quelque chose, il s'agissait seulement de les regarder fonctionner. Ce jeu social, déniait être un jeu, convie les hommes à ne plus savoir ce qu'ils font, et joue en définitive le jeu d'une société où bien des hommes sont en trop.

• *Evaluation and Merit in the Workplace as Puerilism?*

The theses of *Homo ludens* are used to consider the evaluation practices in the workplace as a culture game, emblematic of what Huizinga named 'puerilism,' which occurs when the connection between culture and the game on which it is founded has been deteriorated. Evaluation is a paradoxical game, which pretends not to be a game, as if it was neutral and did not purport a value-laden worldview. It therefore amounts to a form of trickery, as it claims to e-value-ate without itself posing any values, to account objectively (for efficiency, effort, merit) without judgment; As if there weren't any human decision upstream of those logics which lead to licensing, impoverishing and excluding; As if these processes were abstracted to the point where one could simply watch them function. This social game, which denies being a game, misleads people as to what they are actually doing and legitimates the dominant capitalist social order.

• **Thierry Wendling** *Les origines ludiques de la notion de monnaie*

Dans cet article, je rappelle que les théories actuelles font l'impasse sur le rôle essentiel de l'argent dans beaucoup de jeux contemporains pour rendre compte de l'origine de la monnaie. À côté des explications plus économistes comme celle du troc, les regards anthropologiques sur les premiers usages monétaires se focalisent en effet sur le paiement de la fiancée, la dette, les échanges cérémoniels, les sacrifices... mais ne disent mot des paris ou des récompenses qui accompagnent les jeux. De nombreux exemples tant ethnographiques qu'historiques (du *wampum* nord-amérindien aux jeux homériques) montrent pourtant une association étroite entre les premiers instruments monétaires et les pratiques ludiques. Un double obstacle semble avoir jusqu'aujourd'hui occulté ce constat : la monnaie serait une chose trop sérieuse pour y déceler des

origines ludiques, le jeu serait dénaturé dès lors qu'il est attaché à l'argent. Or poser la question des origines ludiques de la monnaie fait revenir aux propos fondateurs de Mauss qui affirmait non seulement la nature (pré)monétaire des cuivres de Colombie britannique mais aussi le caractère ludique du *potlatch* ! En conclusion, j'invite à intégrer cette dimension ludique dans la réflexion sur les origines de la monnaie (sans affirmer pour autant que la monnaie n'aurait qu'une origine ludique, ce qui serait absurde).

• *The Ludic Origins of the Notion of Money*

In this article, I recall that many of the present theories make no mention of the essential role that money plays in many of today's games when accounting for the origin of money. Besides the economists' explanation in terms of barter, the anthropologists' gazes on the first monetary uses focalise on the dowry, debt, ceremonial exchanges, sacrifices... yet say nothing of the bets and rewards accompanying games. Still, numerous ethnographic as well as historical examples (from the North-American *wampum* to Homeric games) attest to a close relation between the first monetary instruments and ludic practices. A double obstacle seems to have occulted this fact: First, money is considered too serious for one to detect ludic origins. Second, games are seen as degenerate once there is money involved. Yet asking the question of the ludic origins of money constitutes a return to Mauss' foundational propositions when he affirmed not only the pre-monetary nature of bronzes in British Columbia, but also the ludic nature of the *potlatch*! In conclusion, I invite that we integrate this ludic dimension in the reflection on the origins of money (without going to extent of affirming that money has a solely ludic origin, which would be absurd).

• *Pierre Parlebas Mauss et les Princes de Sérendip*

En étudiant les pratiques des sociétés anciennes, Marcel Mauss a mis en évidence que la triple obligation de donner, recevoir et rendre est au cœur du fonctionnement social. Cette contrainte acceptée se manifeste notamment lors du *potlatch*, cette cérémonie au cours de laquelle les protagonistes s'offrent des présents fastueux et se battent à coup de cadeaux provocateurs. Dans ce texte retentissant de 1924, Marcel Mauss affirme que le jeu est une forme de *potlatch*. Dix ans plus tard, dans un nouvel article novateur et magistral, le même auteur montre que les techniques du corps sont profondément sous l'emprise des représentations sociales. Comment comprendre alors que, dans ce dernier texte, le rôle du don/contre-don soit passé sous silence et que les techniques du corps ignorent, dans leur accomplissement pratique, l'échange et le partage avec autrui ? Le phénomène de sérendipité – découverte d'un phénomène inédit, puis son exploitation – n'a pas été mené à son terme. Pourtant, l'univers du sport et des jeux traditionnels se prête à merveille à la manifestation de la triple obligation maussienne. Le cas le plus notoire est

celui des jeux paradoxaux dont l'ambivalence illustre de façon spectaculaire les processus du don/contre-don.

• *Mauss and the Princes of Serendip*

Studying the practices of archaic societies, Marcel Mauss showed how the triple obligation of giving, receiving and rendering was at the heart of the functioning of the social. Acceptance of this constraint is manifest in the potlatch namely, a ceremony in which the protagonists battle and provoke each other by giving sumptuous presents. In this resounding article published in 1924, Mauss states that play is a form of potlatch. Ten years later, in another ground-breaking article, the same author shows that body techniques are profoundly embedded in social representations. How are we to understand that the latter does not speak about the role of the gift and ignore the function that exchange and sharing play out in the praxis of acquiring and performing body techniques? The world of sports and traditional games constitute a formidable manifestation of the Maussian triple obligation. The most notable example is that of paradoxical games whose ambivalence illustrates in a spectacular manner the processes of gift and counter-gift.

• *Alain Caillé Jouer, donner, s'adonner*

Jeu comme don ne prennent valeur et sens que de leur écart à la réalité matérielle, utilitariste et fonctionnelle. Les deux instaurent avec l'autre une relation de réversibilité et d'amitié à travers la rivalité. Enfin, le jeu comme le don mettent en scène au plus haut point une marge de liberté parce que le résultat en est indéterminé et inconnu. L'un comme l'autre sont de l'ordre du risque et du pari. Mais on n'est susceptible d'être « pris » par le don ou par le jeu, de s'y adonner, que parce qu'il y a un au-delà du don et du jeu qui est de l'ordre de ce que la tradition phénoménologique allemande appelle la donation, la *Gegebenheit*, le fait que tout un ensemble de choses parmi les plus précieuses (à commencer par la vie même, par la nature, l'air, etc.) nous sont *comme* données. C'est aussi pour participer de ce domaine de la donation et de la grâce, même fugacement pour l'entr'apercevoir, que l'on se donne et que l'on joue. Que l'on s'adonne.

• *Playing, Giving, Devoting to*

Play and gift both acquire their value by creating a distance with the material, utilitarian and functional reality. Both establish a relation of reversibility and friendship with the other through rivalry. Finally, both play and gift produce space for freedom of action since the result is open-ended and indeterminate. Both are a risk and a bet. But one is prone to be 'caught' by the gift or the game, to fully devote oneself to it only because there is a beyond to the gift and the game which is of the same nature as that which the German phenomenological tradition calls the 'gifted,' *Gegebenheit*, i.e. the fact that a whole



array of those things which are the most precious to us (starting with life itself, nature, air, etc.) are as if *given* to us. It is also in order to participate in this domain of the gifted and the grace, if only to experience it ever so fleetingly, that one gives and plays. That one devotes oneself fully.

• **Jean-François Bert** « *Réduction des divers éléments de la magie à la notion de pouvoir et de force* », un texte inédit de **Marcel Mauss**

Ce texte inédit est la transcription de 61 pages manuscrites conservées dans le fonds Henri Hubert du musée d'archéologie nationale de Saint-Germain-en-Laye. Il s'agit de la première version entièrement rédigée par Marcel Mauss de ce qui deviendra, en 1904, l'*Esquisse d'une théorie générale de la magie*. Mauss cherche alors à se différencier nettement des manières classiques de définir la magie en insistant longuement sur l'aspect technique des croyances magiques, mais aussi en essayant de cerner la « personnalité » du magicien, sa puissance ainsi que les différentes contraintes qui entourent ses fonctions sociales.

• “*Réduction des divers éléments de la magie à la notion de pouvoir et de force (Reduction of the various elements of magic to the notions of power and force).*” An unpublished text by **Marcel Mauss**

This previously unpublished text is a transcription of 61 handwritten pages kept in the Henri Hubert Legacy at the Musée d'archéologie nationale de Saint-Germain-en-Laye. It consists of the first version entirely written by Marcel Mauss of what became in 1904 the “*Esquisse d'une théorie générale de la magie* (Outline of a General Theory of Magic).” In it, Mauss sought to differentiate himself markedly from the traditional ways of defining magic. He insisted at length on the technical aspects of magic beliefs and sought to determine the ‘personality’ of the magician, his power, and the various constraints induced by his social functions.

• **Stéphane Corbin** *Don et pacte social dans l'œuvre de Jean-Jacques Rousseau (I)*

Selon la vulgate, Rousseau, parce qu'il estimait que la société était nécessairement corrompue, prônait le retour à l'état de nature par un exil qui offrait la possibilité d'une coïncidence avec soi-même. À rebours de cette vulgate, l'analyse du don, thème récurrent dans toute l'œuvre de Rousseau, montre que l'exigence de séparation d'avec soi-même constitue la condition fondamentale d'un pacte social légitime. Si l'on suit Rousseau à travers les développements de cette exigence ontologique de séparation, on remarquera

à quel point la question du don constitue une clé d'interprétation qui permet d'appréhender la complexité de sa théorie de la légitimation.

• *Gift and Social Contract in the Works of Jean-Jacques Rousseau (I)*

According to a common reading of Rousseau, the fact that he estimated society to be necessarily corrupt lead him to promote the return to a state of nature through an exile that opened onto the possibilities of a coincidence with oneself. Against this vulgate, an analysis of the gift, a theme which crosses the whole of Rousseau's works, shows that it is the requirement of separation from oneself that constitutes the fundamental condition for a legitimate social pact. If one follows Rousseau through the developments of this ontological requirement of separation, one remarks how much the question of the gift provides a key to interpreting the complexity of his theory of legitimation.

• *Gaël Giraud Préface à L'Imposture économique de Steve Keen*

Une critique en règle de la science économique, à partir du livre de Steve Keen. Curieuse science que cette « science » qui « refuse d'admettre ses erreurs, sinon sur un mode strictement rhétorique. Et la crise des *subprimes* n'y a rien changé ». C'est que la force de l'institution académique est si grande que la majorité de la profession ignore même qu'il y a un problème dans la théorie. Rien dans la profession n'incite à prendre du recul et à risquer un regard critique. Steve Keen est l'un de ces économistes rares qui osent prendre un tel risque.

• *Preface to Steve Kenn's Debunking Economics*

This article voices a critique of the science of Economics as inspired by Steve Keen's book. An odd science indeed this which refuses to admit its errors, except on a strictly rhetorical mode. A state of affairs which the subprimes crisis has not changed in the least. The power of the academic institution is so important that the majority in the economics profession simply ignore that there is a problem with the theory. Nothing in the profession encourages one to step back and risk a critical outlook. Steve Keen is one of the rare economists that has dared take such a risk.

• *Jean-Marie Harribey Derrière l'imposture de la « science » économique, il y a l'impasse du capitalisme*

Le livre de l'économiste australien Steve Keen, *L'Imposture économique*, vient d'être traduit en français. Il offre un panorama synthétique de la critique méthodologique que l'on peut faire de la théorie néoclassique. D'abord, il

déconstruit tous les fondements de celle-ci : loi de l'offre et de la demande, concurrence parfaite, répartition des revenus à la productivité marginale, etc. Ensuite, l'auteur examine pourquoi la théorie néoclassique est incapable d'expliquer et, *a fortiori*, de prévoir les crises. À la racine de cette incapacité, il y a l'incompréhension du phénomène monétaire. Keen propose alors une interprétation s'inscrivant dans le sillage de Marx, Keynes et surtout Minsky pour saisir l'origine de la crise actuelle, déclenchée par l'emballement du crédit organisé par une finance débridée, et ayant entraîné une « Grande récession ». Un livre remarquable, malgré une relative faiblesse pour intégrer économie et rapports sociaux.

• *Behind Economic 'Science's Imposture lies Capitalism's Impasse*

Australian economist Steve Keen's book *Debunking Economics* has just been translated in French. It offers a synthetic panorama of the methodological critique one can address to neoclassical theory. First, the book deconstructs the foundations of the latter: law of offer and demand, perfect competition, revenue distribution, marginal productivity etc. The author then examines why neoclassical theory is incapable of explaining – and a fortiori of predicting – crises. At the root of this incapacity lies a misunderstanding of the monetary phenomenon. Keen proposes an interpretation in the lineage of Marx, Keynes and especially Minsky to seize the origins of the present crisis as produced by the running out of control of the credit system organized by an unbridled financial sector resulting in a 'Great Recession.' It is a remarkable book, notwithstanding a relative weakness in integrating the economy and social relations.

• *Gérard Marty Le processus d'encastrement et de désencastrement des enchères de bois public*

Dans cet article, nous analysons la dynamique du processus d'*encastrement-désencastrement* à l'œuvre dans les ventes aux enchères de bois public en France. Nous y indiquons les conditions et les formes de coordination élaborées par les acheteurs locaux pour s'y répartir les lots. Nous y montrons néanmoins que, sous l'effet de facteurs économiques et non économiques, le cadre institutionnel formel, construit par l'Office national des forêts (ONF), permet toutefois de réintroduire plus de concurrence durant la vente. Cette description du rapport de forces existant entre les lois du marché et les normes sociales de répartition est alors l'occasion de démontrer que les ententes n'entrent pas nécessairement en contradiction avec les intérêts des vendeurs. En effet, elles offrent, en particulier en période de crise économique, une plus grande stabilité à l'ensemble de la filière forêt-bois.

• *The Embedding and De-embedding Process of Public Timber Auctions*

This article analyses the dynamics of the *embedding/(dis)embedding* process at work in French public timber auctions. It presents the different conditions and forms of coordination created by local buyers to share lots and batches. However, we show that under the influence of economic and non-economic factors, the formal institutional framework elaborated by the National Forestry Service (ONF – Office National des Forêts) allows that competition be enhanced during the sale. Describing the power relations existing between market laws and social norms of allocation allows us to demonstrate that agreements between buyers are not necessarily in contradiction with the sellers' interests. In fact, they offer—especially in times of economic crisis—higher stability for the entire timber industry.

• **Frédéric Vandenberghe** *Derniers hommages à l'optimisme stratégique d'Ulrich Beck (1944-2015)*

Cet article retrace, dans toute sa profondeur et sa complexité, le parcours du sociologue allemand Ulrich Beck, dont les apports précieux excèdent bien largement son ouvrage le plus connu, notamment en France, *La Société du risque*.

• *Last Tribute to the Strategic Optimism of Ulrich Beck (1944-2015)*

This article attempts to retrace the trajectory of German sociologist Ulrich Beck in all of its profundity and complexity, he whose precious contribution largely exceeds *Risk Society*, the most well-known of his books (namely in France).

• **Frédéric Vandenberghe** *Mort d'un maître-penseur : Roy Bhaskar (1944-2014)*

Cet article est un hommage au philosophe britannique Roy Bhaskar, tenu pour l'un des principaux épistémologues contemporain des sciences sociales, fondateur du réalisme critique, mouvement théorique à peu près inconnu en France.

• *Death of a Master Thinker: Roy Bhaskar (1944-2014)*

This article pays homage to British philosopher Roy Bhaskar, who is recognised as one of the major contemporary epistemologists of social sciences and founder of critical realism, a theoretical movement little known in France.

• **Serge Latouche** *Adieu, oncle Bernard !*

Cet article est un hommage à Bernard Maris, économiste critique, dit aussi « oncle Bernard », tué le 7 janvier 2015 dans l'attentat perpétré contre le siège du journal *Charlie Hebdo*.

• *Farewell, Uncle Bernard!*

This article is tribute to critical economist Bernard Maris, also known as 'Uncle Bernard,' who was murdered on January 7<sup>th</sup> 2015 during the attack against *Charlie Hebdo*.

• **Audric Vitiello** *Hommage à Ernesto Laclau (1935-2014). Réinventer l'émancipation démocratique*

Cet article, en hommage à Ernesto Laclau, infiniment mieux connu et reconnu à l'étranger qu'en France, rappelle toute l'importance et l'originalité du parcours théorique du philosophe politique argentin.

• *Tribute to Ernesto Laclau (1935-2014). Reinventing Democratic Emancipation*

This article in homage to Ernesto Laclau recalls the importance and originality of the intellectual and theoretical trajectory of the Argentinian political philosopher, better known and recognised outside France.

**@ >>> Pour commander la version numérique :**

- Vous pouvez commander la version complète de la revue au format PDF au prix de **15 €** en cliquant sur le lien ci-contre l :

---

1. Ce lien vous amènera sur le site sécurisé de Paypal™ où vous pourrez régler votre achat par carte bancaire (ou avec votre compte Paypal si vous en avez un), vous recevrez ensuite par mèle un lien vers un serveur sécurisé pour y retirer le fichier PDF de la revue.

